

EXPERIENCIAS CON JOIN.ME, TEAMVIEWER Y ANYMEETING. HERRAMIENTAS DESTINADAS A SESIONES VIRTUALES.

Autores:

Jesús Sergio Artal Sevil ⁽¹⁾, José Luis Navarro Arque, Julio Caraballo Jiménez.

(1) Departamento de Ingeniería Eléctrica.

Universidad de Zaragoza.

Email contacto: jsartal@unizar.es

Breve Resumen.

El avance de Internet y algunas herramientas Web2.0 como el chat y video-conferencia ha permitido acortar distancias, optimizando recursos y tiempo. Al mismo tiempo facilita realizar reuniones y procedimientos de forma remota, sin necesidad del desplazamiento de los usuarios. En la sociedad actual en muchas ocasiones no hay tiempo para asistir personalmente a una tutoría, ni de reunirse todos los integrantes de un grupo en un mismo lugar para realizar un trabajo. De este modo un sistema de comunicación virtual y eficaz puede solventar esta serie de inconvenientes. Para llevar a cabo este tipo de sesiones virtuales, se dispone de una gran variedad de aplicaciones que es posible utilizar para realizar seminarios on-line "webseminar", video-conferencias o tutorías.

En un entorno actual de docencia on-line es altamente recomendable el uso de herramientas que favorecen la colaboración entre profesor y estudiante, permitiendo que las distancias físicas desaparezcan gracias al uso de aplicaciones informáticas. De este modo, una de las ventajas de los dispositivos digitales actuales, generados por las TIC's -Tecnologías de la Información y Comunicación-, es que facilitan cualitativamente la posibilidad de plantear un trabajo activo-colaborativo y la participación de los estudiantes de manera síncrona o asíncrona durante la estrategia didáctica. Mediante esta serie de acciones se ha pretendido promover las experiencias educativas que optimizan la comunicación y la adaptación de la docencia, mejorando el paradigma enseñanza-aprendizaje; así como la utilización de recursos educativos para la innovación dentro y fuera del aula, fomentando al mismo tiempo la participación de los estudiantes. Por otra parte el uso de estas herramientas docentes permite aumentar el factor de motivación del estudiante, al mismo tiempo que mejora las habilidades, destrezas y competencias adquiridas por el futuro ingeniero.

Durante el desarrollo de la experiencia se plantearon los siguientes objetivos docentes: dinamizar el trabajo no presencial mientras que se fomenta una comunicación virtual y un aprendizaje más cooperativo con el estudiante; mejorar el acceso de materiales e información de las asignaturas a distancia y la ampliación de los medios de comunicación entre los estudiantes; utilizar nuevas aplicaciones y mecanismos para la supervisión continua del alumno; complementar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la utilización de sistemas on-line que promuevan un aprendizaje más cooperativo, reflexivo y significativo.

Los programas informáticos utilizados en esta experiencia son populares entre los estudiantes ya que permiten efectuar sesiones virtuales gratuitas a través de Internet (texto, video, voz), permitiendo intercambio de ficheros entre los interlocutores, chat y video-conferencia en tiempo real. Así pues, se trata de una herramienta de aprendizaje síncrono. Las TIC's ofrecen un amplio abanico de alternativas desde la sincronización de archivos en la nube, notas compartidas, redes sociales, video-conferencia, etc. El uso de este tipo de herramientas de comunicación se ha expandido en el sector educativo dado que son programas de software gratuito y fácilmente accesible, pues permiten su descarga y utilización sin coste adicional alguno, simplemente reuniendo una serie de requisitos técnicos. El manejo de estas aplicaciones es sencillo, intuitivo

y amigable, principalmente para los más jóvenes, quienes encuentran muchas similitudes con otra serie de programas que manejan cotidianamente.

Google-Hangouts ofrece una experiencia colaborativa muy versátil en la que se dispone de varios recursos, chat global, video-conferencia múltiple, acceso a Google-Drive y pizarra compartida. Estos recursos son gestionados por un usuario que adquiere el papel de moderador y controla desde el grado de interacción entre los diversos usuarios, hasta el número de usuarios que pueden intervenir e incluso su censura. La privacidad queda asegurada pues en el modo escritorio compartido no se muestra el fondo de pantalla. El acceso multiplataforma está asegurado para Android e iOS y se realiza a través del navegador sin necesidad de instalar ninguna aplicación adicional. Aun así para asegurar la difusión sin problemas posee el modo difusión en directo a través de YouTube "live streaming".

Otra aplicación muy popular que desde sus inicios ha sido una herramienta imprescindible si se deseaba conectar un ordenador de manera remota, es **TeamViewer**. Sus funciones se han ido ampliando, además de hacerse más potente. Desde el punto de vista de su manejabilidad nos proporciona un interface simplificado y moderno, donde se encuentran presentes las opciones principales. Se puede llevar a cabo dos formas de trabajo: en modo control remoto o en modo presentación, siendo esta última opción la más interesante para entornos docentes. Así el estudiante puede conectarse al equipo docente, desde cualquier punto del planeta, visualizando en su pantalla la misma información que el profesor está mostrando al mismo tiempo en su equipo. Esta herramienta también permite la utilización de audio para la comunicación. Para asegurar la privacidad del usuario el acceso se realiza mediante un código aleatorio que cambia cada vez que se inicia el sistema. De este modo se asegura la privacidad y seguridad del equipo, ya que ningún usuario puede acceder a nuestro sistema sin el correspondiente consentimiento. En su versión gratuita también permite la creación de reuniones virtuales (hasta 6 usuarios). Como inconveniente para el usuario presenta la necesidad de instalar el software de aplicación en los equipos implicados.

Join.Me es una aplicación que combina las bondades de los anteriores programas; así puede utilizarse para presentar, demostrar o enseñar ya que esta herramienta es sencilla e intuitiva. El control de la reunión es simple y permite cambiar fácilmente el papel del moderador. La principal ventaja de esta herramienta es que el estudiante sólo debe conectarse a la web e introducir un código para tener acceso a la sesión o reunión virtual programada; sin la necesidad de registros previos. La aplicación genera un código, que debe proporcionarse a los alumnos para que puedan acceder a la sesión virtual. Esta codificación es diferente cada vez que se establezca una nueva reunión. Dispone de opciones como: chat, pizarra compartida, video-conferencia, envío de archivos, pantalla compartida,... Esta herramienta también se puede utilizar para que un estudiante pruebe un software que está fuera de su alcance ya sea por razones económicas (software de pago) o de infraestructura (software que funciona con unos determinados requisitos de hardware) y que se encuentra en un equipo con fines docentes. Se encuentra disponible la aplicación para tablets y smartphones (Androids e iOS) de forma gratuita.

Una buena opción para efectuar video-conferencias es **Anymeeting**. Es una de las herramientas más populares para llevar a cabo sesiones virtuales y 'webseminar'. Se trata de una plataforma web que te ofrece la posibilidad de crear sesiones on-line de forma gratuita. No requiere la descarga de software sobre el equipo, siendo el único requisito el registro del usuario (crear una cuenta con el email). Hay varias formas de realizar la video-conferencia: modo discusión (todos pueden hablar y escuchar) o modo escucha (solo es escuchado el moderador).

En cuanto a la satisfacción de los usuarios, pese al rechazo inicial de algunos de ellos debido a las dudas generadas sobre la seguridad y privacidad (confusión con virus, caballos de Troya y hackers,...), una vez comprendido el uso de estos servicios lo encuentran útil a la hora de plantear sesiones virtuales y compartir ideas.